

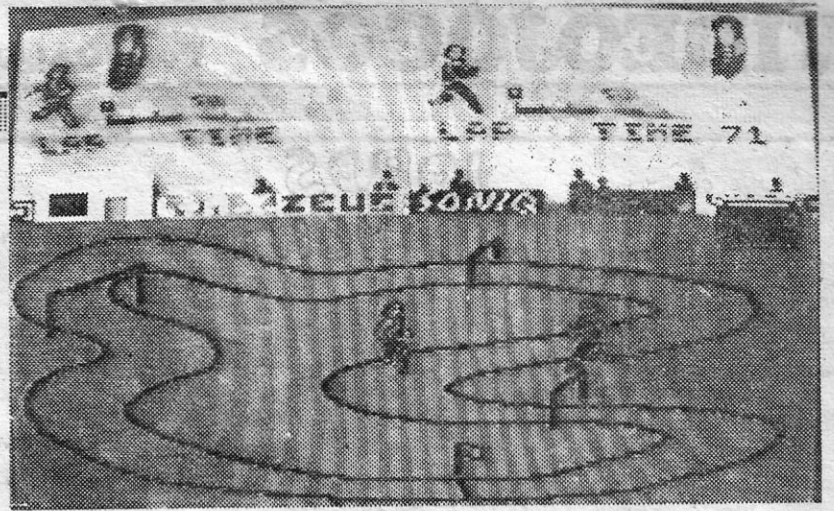
PROVAS DESPORTIVAS PARTEM «JOYSTICK»

TÍTULO: «Ready, Steady Go»
MÁQUINA: Spectrum

LE há bem muita gente que vai querer vir até aqui ao Poço partir a cabeça ao autor destas linhas, mas a verdade é que não se percebe bem qual o interesse de jogos como *Ready, Steady, Go*, da Alternative Software, coisinha de 1988 mas só agora chegada aqui às masmorras. *Ready, Steady, Go* é mais um simulador/colectânea de diversos desportos. Vocês sabem, como *Daley Thompson's*

e *Alternative Games*, e *World Games* e *Portugal Games* (este último, espera-se que algum programador o invente, com jogos tão interessantes como «a fuga à sisa», «o bailado do Parlamento Europeu», «o esticar do ordenado», «a fuga ao fisco», desportos em que o luso cidadão é exímio). Voltando ao *Ready, Steady, Go*, o estilo é o de outros jogos do género, o que permite incluir este novo título na

categoria de programas «parte-joysticks». Uma classificação que fará muitos papás pensarem duas vezes antes de desembolsarem algumas dezenas de escudos para a aquisição deste simulador desportivo. Melhor levar as crianças até ao Estádio Nacional ou municipal (para os que vivem fora de Lisboa, os felizardos). Resumindo toda esta trapalhada, *Ready, Steady, Go* começa com uma prova de atletismo que é capaz de mandar muita gente para o hospital com «torcicolo» nos dedos. Ou então o autor destas linhas (quem? eu? J.A.) é



completamente bronco e está a pedir a reforma. Se assim for, talvez, afinal, *Ready, Steady, Go* seja um jogo a merecer mais alguma atenção. No entanto o aviso aqui fica para que todos saibam no que se metem. *Ready? Steady? Go...*

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 10
(é verdade)
CONSELHO: A decisão final pesa nos seus ombros.

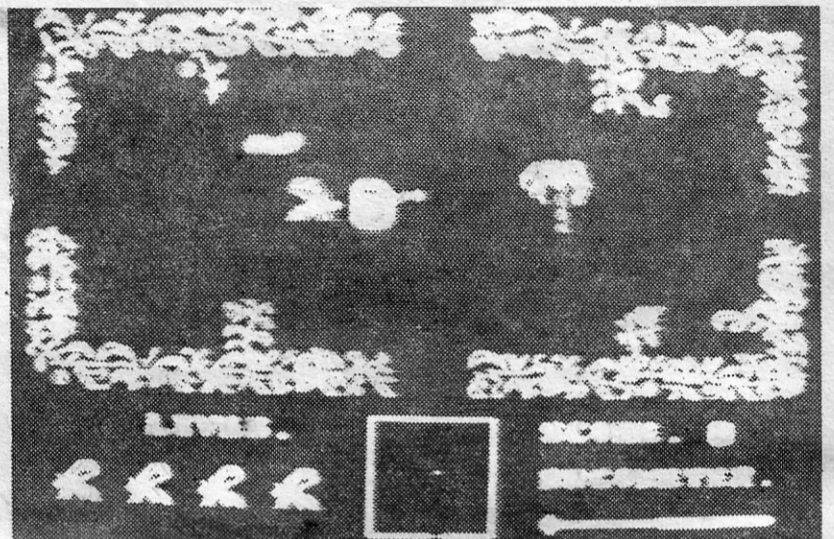
MOSCA PERDIDA PROCURA AJUDA

TÍTULO: SWAT
MÁQUINA: SPECTRUM

SWAT, da Power House, datado de 1987, com programação de B. Jones, é coisa infantil, velha e ultrapassada que agora nos surge por aí em cópia que os nossos piratas foram buscar a Espanha. Imbuídos do espírito empreendedor que lhes é tão próprio, estão a copiar tudo o que é feito, legalmente, aqui ao lado, esquecendo que, afinal, só estão, é verdade, a relançar no mercado um jogo que já em 1987 haviam copiado e distribuído no mercado português. A moral aqui só é uma: ou eles não sabem o que fazem ou então sabem-no bem, o que quer dizer que estão a enganar toda a gente e nós a ver. Quem disse que quem tem olho de vidro (e

perna de pau e cara de mau) vê menos do que quem tem os olhos (dois) todos? *Swat* é, pois, um dinossauro ressuscitado. Algo que é natural em Espanha, onde a pirataria não atingiu os limites deste recanto luso, e onde muitos títulos nunca surgiram no mercado. Os espanhóis têm agora, legalmente, a oportunidade de conhecer muitos títulos do passado. Em edição de casas de origem espanhola, com o acordo dos detentores do «copyright». Aqui, não se justifica essa reedição. De qualquer modo, como o jogo anda por aí, com uma capa toda colorida e juntinho de coisas recentes, é bom fazer-lhe referência aqui, lembrando que é um vulgar jogo de labirintos que não se duvida, despertou algum interesse em 1987 mas, também é verdade, já estava a viver além do seu

tempo certo. Dois anos antes seria um verdadeiro sucesso... Capaz, é verdade, de lançar cor no olho de algum infante que só agora se debruça sobre o Spectrum (ainda os há?), *Swat* conta-nos a história de *Freddy*, uma mosca, que é necessário ajudar a sair de um labirinto onde mil perigos a espreitam. Estranha mensagem esta num mundo em que os insecticidas são cada vez mais o pão nosso de cada dia, verdadeiro morticínio das moscas (pobres *Freddies* deste mundo) e também de algum ozono sobre as nossas cabeças. Mas enfim, *Freddy* lá está, asa batendo, esperando que o jogador a auxilie. Apanha uma minhoca, aqui, evita um pássaro ali, *Freddy* deve ser conduzida ao longo de quadros e quadros de jogo. Que, é bom que se diga, não é nada fácil de jogar. Quem duvida que



experimente. Na versão agora lançada ou, se é colecionador, na cassete cheia de pó que está, há dois anos, a servir de apoio, no exacto local onde, misteriosamente, o pé do televisor se partiu.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): difícil
a níveis de 1987
CONSELHO: Procure em casa veja na loja, decida-se

XXI — GUIA TV / «A CAPITAL»

HERÓI ÁRABE PROCURA AMAR

TÍTULO: «Tuareg»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS da monocromia de *Coliseum* eis que a Toposoft volta com mais cor nas suas coisas. Desta vez a razão é *Tuareg*, programado por Carlos Arias com gráficos de Ace/Ricardo Cai e a música entregue a Gominolas.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

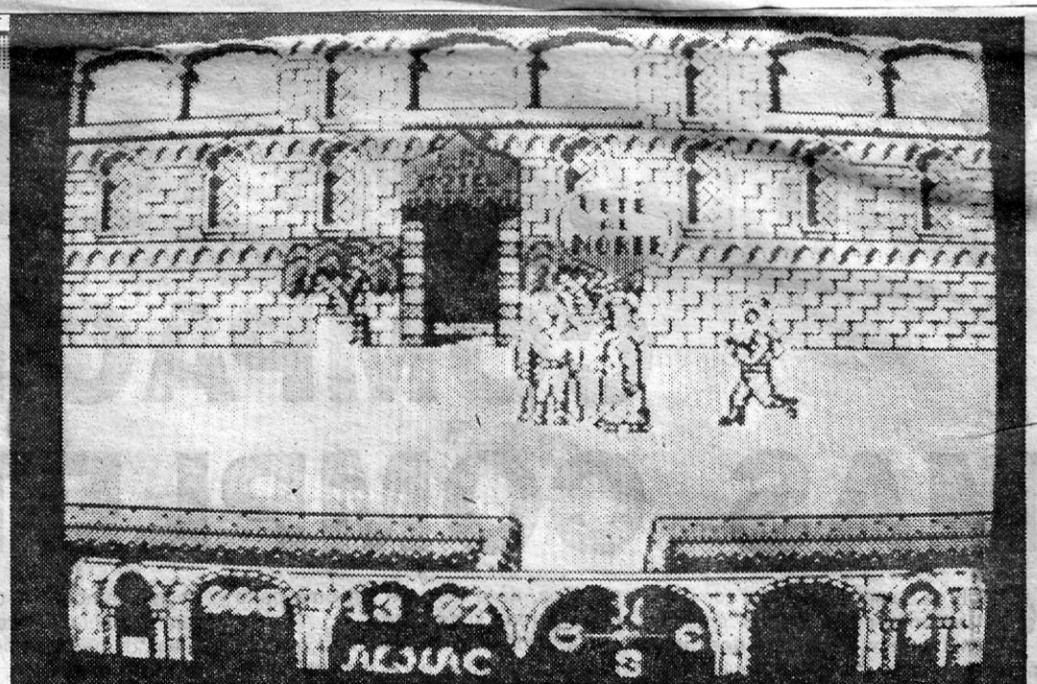
- 1.º — DRAGON NINJA
- 2.º — PARIS-DACAR
- 3.º — ROBOCOP
- 4.º — MAVIE MOVES
- 5.º — INTERNATIONAL SOCCER
- 6.º — OUT RUN
- 7.º — 4x4
- 8.º — R-TYPE
- 9.º — ALIEN SIMULATOR
- 10.º — RENEGATED II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e CHAI CHAI (Centro Comercial São João de Deus).

O «écran» de abertura deve ser uma das mais bonitas coisas surgidas nos últimos tempos para o Spectrum. Com cor e uma graça que, claro, tem muito a ver com o facto de todo o jogo se centrar num tema que apela sempre à fantasia e às histórias das mil e uma noites. Ben Yussef, sabe-se através do folheto explicativo do jogo, é um herói árabe que, ao longo de três dias e três noites vive uma aventura cheia de perigos nas ruas da cidade de Marráquexe. Yussef procura salvar a princesa Ait-Amar, bela senhora que malvados raptaram. Só assim ficarão todos os intervenientes na aventura (excepto os raptos) felizes. A música é bem propiciadora do ambiente que depois o jogo apresenta. Cominolas excedeu-se ao criar, com as limitações do pequeno altifalante do Spectrum, os sons a que qualquer leitor sintonizador das estações marroquinas está habituado. A ouvir atentamente. Já no jogo, a cor é o que primeiro espanta. Cores brilhantes, o sol a surgir no fim de escusas vielas, o calor próprio da paisagem marroquina. E os gráficos não ficam atrás, com os edifícios bem delineados, as palmeiras e restantes acessórios a completarem o «décor». Um mapa revela-se, cedo, necessidade primordial. A Marráquexe do jogo revela-se tão labiríntica como a original e, sem o auxílio de um mapa, mais do que três dias e noites serão necessários para que Ben Yussef encontre a sua Amar. Claro, um árabe entre árabes não vai esquecer-se de fazer perguntas. É isso mesmo que o herói pode (e deve) fazer, o que lhe valerá, na maior parte dos casos, alguma informação que deve ser cuidadosamente ponderada. Mas,

cuidado, que nem sempre os que se escondem sob os albornozes são amigos. Pouco amigos são, de facto, alguns dos cidadãos de Marráquexe. Há que saber escolher as companhias. E evitar, em algumas ocasiões, encontros pouco desejáveis. Para garantir ainda mais a sua segurança Ben Yussef pode adquirir algum equipamento extra nas lojas da cidade. Procure e encontrará o que deseja. Também alguns edifícios podem ser visitados. Embora, para aceder a alguns, seja necessário «convencer» o guarda da entrada. Nada que não se consiga com bons argumentos, mas atente no seu nível de energia se não quer perder mais do que algum tempo. O painel de informação de *Tuareg* é simples. Vidas, há suficientes para que cumpra a missão, tempo é que pode faltar-lhe se não correr. E para correr a preceito é conveniente usar a bússula, única forma de não passar a noite fazendo círculos em redor de um edifício. Use este instrumento muitas e muitas vezes (basta olhar para o «écran»). Primeira aventura interactiva totalmente realizada em Espanha, chama-lhe a Toposoft. Talvez sim, provavelmente não tanto. Mas que *Tuareg* é bom, disso não se duvida. Mais para aventureiros de arcada que amantes do «tiro neles», mas, no entanto, capaz de prender toda a gente.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório.

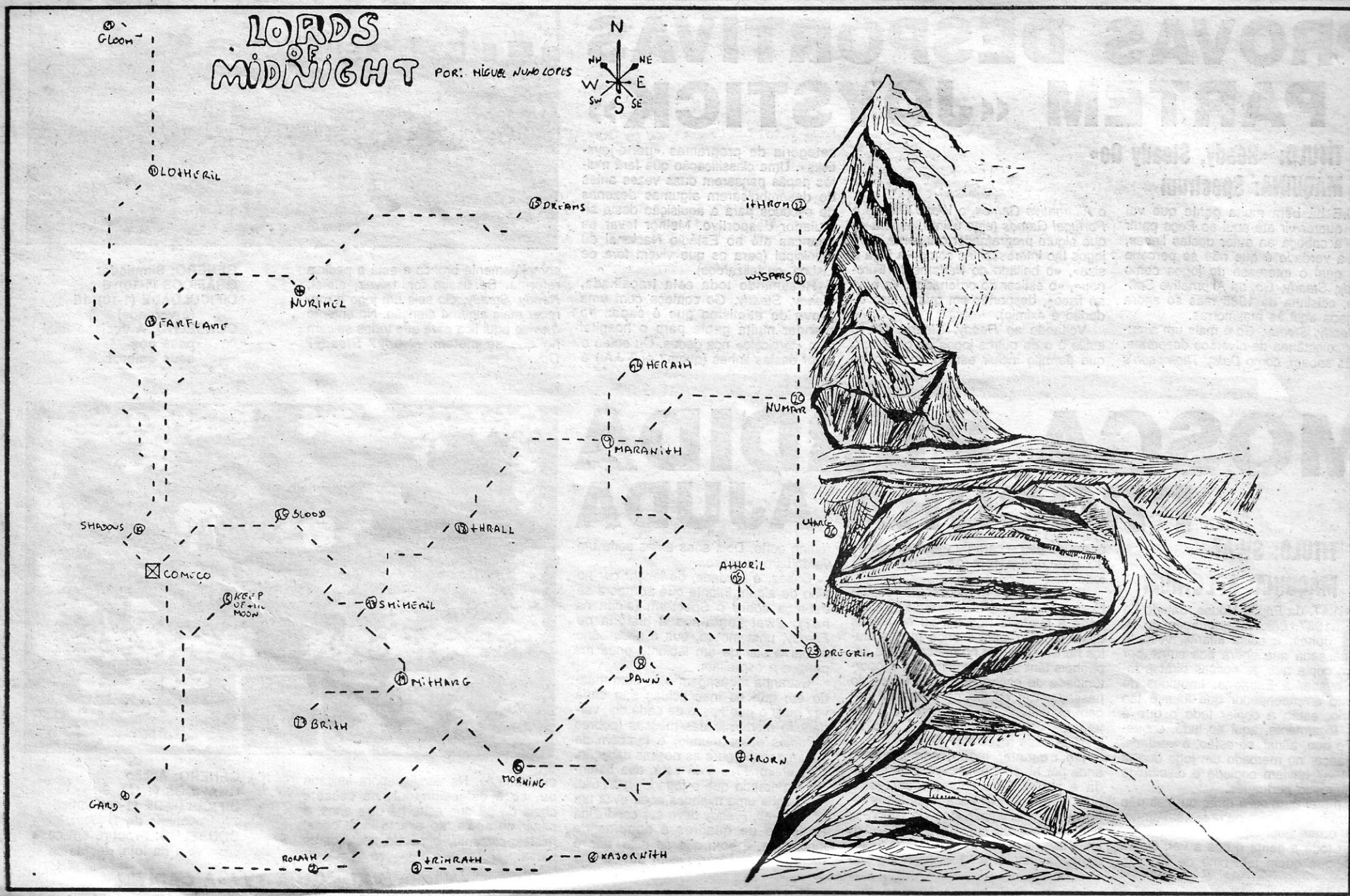


XX — GUIA TV / «A CAPITAL»

CONTACTE-NOS PELO TELEFONE 346 08 27

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



Espaço de Aventura

AVENTURA esta semana, com um extenso trabalho sobre *Lords of Midnight*, uma aventura que é, também, um caso sério na área de estratégia. Por isso mesmo, talvez seja bom que os aventureiros chamem a atenção dos apreciadores de *Jogos de Guerra* para o "Espaço de Aventura" que esta semana surge no jornal do Poço.

Apesar de *Lords of Midnight* já ter sido aqui referido diversas vezes, o tema nunca se esgota — parece — e o aparecimento deste trabalho (que anda aqui no Poço à espera desde o Verão de 1988) justifica-se como resposta ao pedido de auxílio do leitor Carlos Miguel B. Ferreira, da Rua Ramiro Esteves Coluna, 24-3.º, dt.º — 1675, Pontinha. É deste leitor a solução do jogo *Gremlins* que se publica antes de entrarmos no combate dos *Senhores da Meia-Noite*.

GREMLINS

- 1 — O objectivo é matar todos os gremlins da cidade.
- 2 — Do principio, Down, Get Sword, Kill Gremlin.
- 3 — Apanhar o remote control entrar na cozinha. Na cozinha faça press button várias vezes até matar o Gremlin no microondas, na máquina picadora e opened the chute. Examine chute e encontra gizmo de seguida. Faça press button — press button — examine drawer — examine drawer. Pegue na faca e suba ao quarto e mate o gremlin que lá está. Apanhe o flashlight.
- 4 — Saia de casa, vá à estação de serviço. Aí faça: enter station — enter pit — get torch — get bottle, de seguida dirija-se à garagem da casa vá até à escavadora que lá se encontra apenas com os seguintes objectos: Welding torch/gas bottle, valve and pipe/spark igniter. Em seguida faça: Open valve — light torch — weld controls — close valve.
- 5 — Siga depois para a piscina (YMCA), enter door — drop all — enter pool — get plug.
- 6 — Vá à caixa do correio (mail box) faça: open valve — light torch — cut box — close valve. (Antes de fazer isto, tem de acender o flashlight e pô-lo em cima da caixa (light flashlight and pose it).
- 7 — Apanhe a escada na garagem e vá até ao department store. Suba as escadas e no cimo da escada, faça: drop ladder — climb ladder.
- 8 — Em todos os smashed vert no department store, usando o spark igniter, bottle e welding torch, com metal plates tem de fazer: open valve — light torch — weld plate — close valve. (Não faça weld the plate por cima do smashed vert no hardware department).
- 9 — Para passar na porta fechada, faça: drop gizmo e (gato avert) depois, volte à porta.
- 10 — Entre na dorry's tavern faça: enter bar — get camera — press button (certifique-se de que não tem o remote control).
- 11 — Vá até ao hardware department e espere (wait) pelo grupo de gremlins. Depois faça: Press button — weld plate over vert. De seguida faça: Get drill — plug drill — drill plate. Com o hacksaw e gas bottle, cut pipe. Também vá à dorry's tavern e cut pipe. Volte ao hardware department e examine counter. Com o tape, join pipe — plug pipe in hole — drop all (excepto gizmo) e open valve. Volte à casa e faça wait até explodir o gás. Volte à piscina, drop gizmo — enter pool — get stripe e leve-o para fora.
- 12 — Se encontrar um bando de gremlins quando não está na taberna, go to cinema — enter cinema — south — start projector. Assim, vê-se livre deles. E acabou!

Lords of Midnight

É do leitor Miguel Nuno Lopes, da Praça Infante D. Pedro, Lote 11-6.º, dt.º, Algés, — 1495 Lisboa o trabalho sobre o excelente jogo

de Mike Singleton. O Miguel Lopes baseou-se em dicas já publicadas aqui e no seu conhecimento do jogo para preparar este trabalho, que fez acompanhar de um mapa que é importante para se compreender o que vai sucedendo no decurso da campanha contra o mal.

Pede o Miguel que seja criado um espaço para os jogos de estratégia. Ele existe já, com o *Jogos de Guerra*, resposta de "A Capital" às solicitações de todos os leitores (e são muitos) interessados nesse tipo de jogos. Claro, o Miguel fez o pedido em Julho, quando a carta dele chegou aqui, pelo que ainda não podia saber da surpresa que o jornal do Poço andava a preparar. Agora já está satisfeito. Ele e algumas centenas de leitores...

Vamos à carta do Miguel Lopes. Que deve ser lida com atenção e olhando o mapa junto. No jogo, existem dois tipos de vitória, vitória por Quest e vitória militar. Será sobre a última que me irei debruçar mais profundamente.

Para obter a vitória militar temos de cumprir duas fases; a fase de defesa, na qual recrutamos todos os Lords e defendemos determinados pontos-chaves, e a fase da reconquista, na qual somos nós a tomar a iniciativa.

Vejam a primeira fase: a partir dos 4 Lords com que iniciamos o jogo (Luxor, Morkim, Ror + Mom e Cole + H) podemos recrutar todos os outros, assim vejamos:

Luxor irá para sul e fará o seguinte percurso — para Gard: SE-2 x S-SE-7 x S-SW-W-E recrutando Lord of Gard que vai para o Keep of the Moon. Luxor continua para a cidadela de "Rorath" 4 x SE-S-7 x E Rorath depois de recrutado dirige-se para Morning 10 x NE-3 x SE-E. Morning por sua vez deve ir logo para Dawn 5 x NE-2 x N e ficar aí. Dawn dirige-se para Marakith-G x N-3 x NE-NW-2 x W-2 x NW, e recruta o Lord of Marakith que se dirige logo para herath 3 x N-2 x NE e regressam ambos a Marakith onde ficam com Dawn. Entretanto «Rorath irá de Morning para Trom-S x E-SE-E-SE-N-E-NE-4 x E-NE, e depois de recrutar Lord of Trom ambos se dirigem para Dawn-6 x NE.

Luxor depois de ter recrutado Rorath dirige-se para Trimrath 2 x E-NE-4 x E-2 x S Trimrath deverá recuar para Rorath pois poderá ser necessário em Gard ou então em Shimeril. Luxor irá para Kajorkith 8 x E-NE-3 x E onde fica com o Lord respectivo. Morkim dirige-se para Shadows (na floresta) onde recruta o Lord respectivo 2 x NW-NE, Lord of Shadows deverá ir para o «Keep of the Moon» S-SE-S-SE-2 x S-SE-E-2 x NE.

Morkim continua para norte para recrutar o Lord of Lhoteril 2 x NE-NW-N-NW-2 x N-NW-NE-N-3 x NW-3 x N-NE-4 x N-3 x NE, depois de recrutado Lhoteril segue com Morkim para Gloom 8 x N-W-NW-W (embora não recrutem o Lord of Gloom, ficarão em segurança até Rorath chegar e recrutar Lord of Gloom).

Rorath segue com Morkim para Shadows separando-se para ir recrutar Farflame the Dragon Lord-2 x NE-7 x N-NE-NW-2 x N. Depois de recrutado Farflame deve fazer sheek a fim de apanhar a sua espada.

Farflame deve ir logo para Kurimel (embora não o possa recrutar), e esperar que Rorath chegue — o caminho para a floresta onde está Kurimel é variável pois encontramos muitos inimigos -3 x NF-3 x E-2 x SE-E-NE (por exp.).

Depois de Rorath recrutar Kurimel dirigem-se ambos para Dreams, acompanhados por Farflame, -5 x NE-7 x E-SE-E-2 x NE. Dreams e Kurimel ficarão na cidadela e Rorath vai recrutar Gloom 3 x W-NW-2 x W-3 x NW. Chega a Lhoteril e faz o caminho já conhecido, resta-nos agora ver o percurso de Corleth, primeiro vai para Blood 3 x NE-5 x E-NE (Blood vai para o Keep of the Moon onde se junta a gard e Shadows, os três após alguns combates recuarão para a cidadela de Gard onde esperarão por Luxor).

Corleth após recrutar Sloud vai para Shimeril 6 x SE — o Lord of Shimeril vai recrutar Lord of Mithare e regressa à sua cidadela SW-SE-SE-S, Mithare recruta Sriith SW-4 W-2 x SW e ambos regressam a Shimeril.

Corleth vai recrutar Lord of Thrall-NE-2 x N-2 x NE-E Thrall por sua vez vai para Shimeril 3 x SW-W. Corleth avança para Marakith NE-N-4 x NE-5 x E. De Marakith Corleth segue para Kumar 2 x E-3 NE. E depois para Wispers 8 x NE, Ithrom 5 x N ambos seguem para Kumar enquanto Corleth recruta Lord of Dregrim 30 x S-2 x SE, Dregrim vai recrutar Utarg 8 x N, indo um para Kumar e o outro para Dawn (Utarg para Kumar 3 x N-3 x NW e Dregrim para Dawn 2 x SW-3 x W-7 x SW-S. Por sua vez Corleth dirige-se para Athoril S x NW. E este para Shimeril enquanto Corleth vai para a Kajorkith. Assim depois de todos os Lords recrutados será esta a situação:

Luxor, Kajorkith, Corleth estão na cidadela de Kajorkith e acabando aí os combates avançam para Gard (neste caso Rorath pode não ir para Dawn, mas sim para Kajorkith ficando aí depois dos Lords partirem).

Gloom, Lotheril, Morning e Rorathrom estão em Gloom e avançam para Lotheril.

Gard, Blood e Shadows que estão na cidadela of Gand, depois da chegada de Luxor e dominado o inimigo, avançam todos para o Keep of the Moon.

Marakith, Dawn e Herath estão em Marakith e vão depois para Shimeril (ficando um na cidadela).

Em Shimeril estão Brith, Mitarg, Thrall, Trimrath (pode estar em Gard), Athoril e Shimeril, depois de repelirem os inimigos deverão reconquistar os Keeps da planície de Blood agrupando-se no Keep of Blood, mas tem de ficar um Lord em Shimeril.

Kumar, Ithrom, Dregrim e Wispers dirigem-se, na fase de reconquista, para o Keep of Blood.

Em Dawn estão Thorn, Morning e Utare que depois de dominado o inimigo vão também para Blood.

Quanto a Dreams e Kurimel guardam na cidadela de Dreams. Farflame deve estar onde existir maior necessidade, é muito útil para conquistar os Keeps com menos de 400 homens, pois fá-lo sozinho.

Tem de ter atenção pois não convém começar a fase de reconquista cedo de mais pois um ataque fora das cidadelas é quase certo ser uma derrota.

Na fase da reconquista somos nós que temos a iniciativa e devemos tentar conquistar todas as cidadelas a norte de Blood e muito principalmente a cidadela de Ushgarak. Quando chegamos à cidadela de Kor (a norte da floresta of Kor), devemos juntar ao nosso exército os Lords que estão em Dreams e Lotheril.

É muito importante que os Lords estejam agrupados pois caso contrário não temos homens suficientes para conquistar as cidadelas ao inimigo.

Falando agora na vitória por Quest, esta é menos complicada que a vitória militar e consiste principalmente em Morkim sendo por isso um pouco arriscada, pois perdendo Morkim torna-se muito difícil obter a vitória.

Morkim deverá seguir os passos já descritos até Gloom e daí vai para a Tower of Doom e apanha a Ice Crown (a vitória por Quest assenta na destruição da Ice Crown) para a destruir pode ir para Lake Mirror que fica a sul de Lotheril e aí faz noite. Ou então volta à cidadela de Gloom anda para oeste até aos Ice Wastes e vai para sul até ver um «Heuge» onde está Fawkrim the Sulkrim, recruta-o e faz noite.

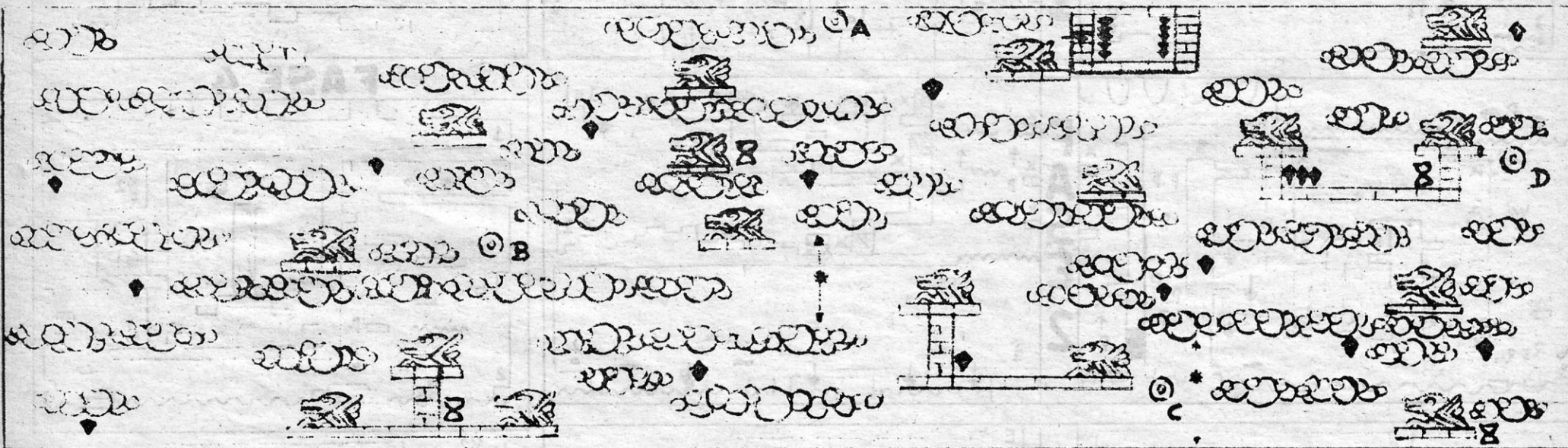
Para a vitória por Quest baseei-me nas dicas dadas por Henri-que M. M. Fialho e que neste aspecto estavam mais completas do que as minhas.

Hesta acrescentar que pode existir outra hipótese na maneira de obter vitória por quest, mas a meu ver oferece poucas hipóteses. E dito isto, o jogo é com vocês, e se descobrirem mais maneiras de ganhar escrevam sempre.

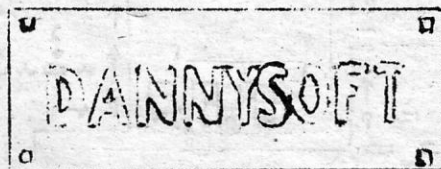
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

NINJA WORLD

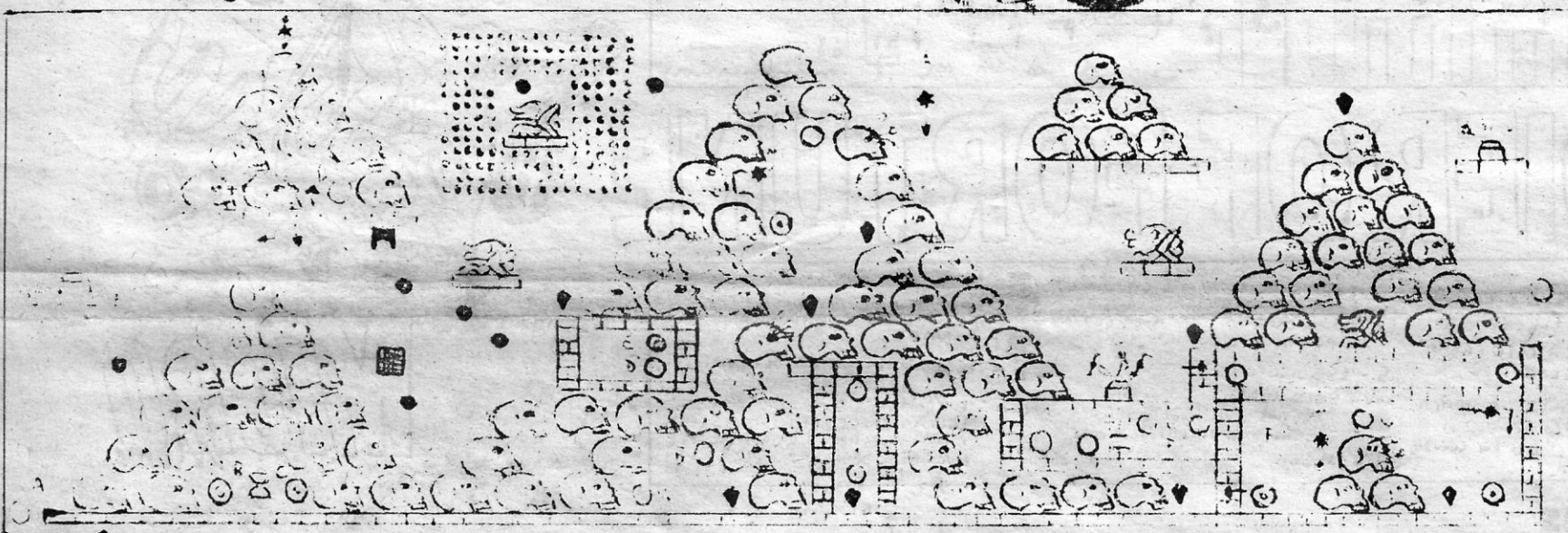
NÍVEL 1



Da autoria de:



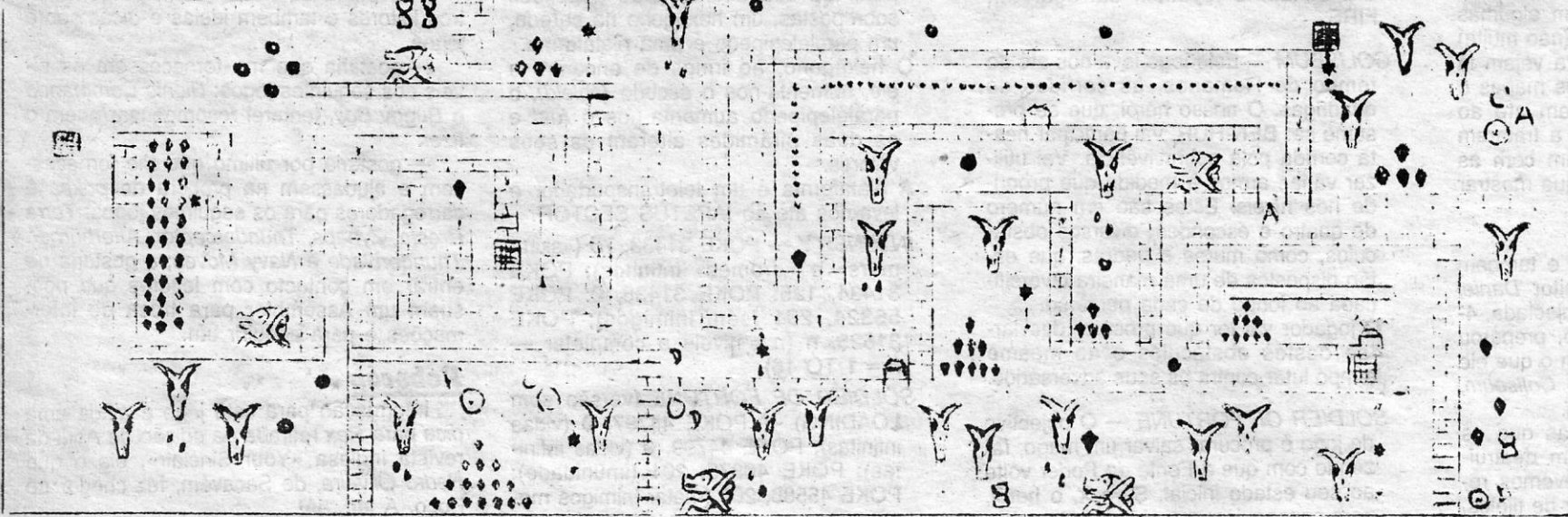
NÍVEL 5



Legenda

- ◆ - BARRIL
 - - DERRUBA O NÍVEL SE NÃO FOR VENCIDA ATE A TRAVEZURA
 - ⊗ - TENDA
 - - TRAVEZURA
 - ⊙ - NÍVEL
 - - CACTO - BOLA
 - ⊗ - DERRUBA O NÍVEL SE NÃO FOR VENCIDA ATE A TRAVEZURA
 - ⊙ - NÍVEL
 - ⊙ - ENTRADA DE NÍVEL
 - ⊙ - TRAVEZURA
 - ⊙ - CACTO QUE LANÇA BOLA
- BÔNUS**
- ⊙ - DERRUBA O NÍVEL SE NÃO FOR VENCIDA ATE A TRAVEZURA
 - ⊙ - DERRUBA O NÍVEL SE NÃO FOR VENCIDA ATE A TRAVEZURA
 - ⊙ - DERRUBA O NÍVEL SE NÃO FOR VENCIDA ATE A TRAVEZURA

NÍVEL 9



DJRValente

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

«écran», porque é preciso disparar bastante para eles «fliparem».

— Motos — aparecem no nível 3. Matem-nos logo que apareçam, porque, como os malucos das serras, eles também voltam.

— ED 209 — primeiro protótipo da nossa série. Aparece nos níveis 6 e 8; para o destruir façam isto: depois de ele disparar, aproximem-se dele e abaixem-se; ele disparará 2 vezes; depois, levantem-se e esmurrem-no todo. Façam isto 2 ou 3 vezes e ele... «BUMM»!!

— CLARENCE — é dos piores de todos: Ele carrega uma megarma, e se vos acerta

irá «comer» muita energia. Se o destruírem podem usar a sua arma.

Vou agora de seguida explicar as armas existentes neste jogo:

— balas normais — são necessários 2 tiros para matar.

— poder duplo — só uma bala mata.

— tiro triplo — dispara em grupos de 3 (d direcção); 2 tiros para matar.

— bola de fogo — disparo da megarma, mata num só tiro.

Para acabar vou mandar o código para o 2.º nível de REX:

1.º — 8880888793999409 — começa-se com 9 vidas e 116,200 pontos

2.º — 8985809184889508 — código normal.

Salada de dicas

Nova salada esta semana, e a servir de fecho à refeição de «Pokes & Dicas». Desta vez o «cozinheiro» é Luís Filipe Zeferino, da Avenida João de Deus, 38-3.º d.º — 2460 Alcobaca. Leiam, enquanto se limpa a mesa.

SUPERMAN — Quando estiverem a jogar carreguem nas teclas todas e podem «loadar» o nível seguinte. No último nível, repitam as operação e aparecerá escrita no «écran» a seguinte frase — *mission terminata*.

LAST NINJA 2 — Carregue no PAUSE (tecla H) ao mesmo tempo que lança um golpe ao inimigo e ele morre.

THE A TEAM (2.ª parte) — Código de acesso — W, A, E, O, N, D, M, E, A, E, R. Quando estiverem a jogar, estejam sempre a premir a tecla FIRE e o nosso soldado disparará continuamente. As balas são infinitas.

4 x 4 OFF ROAD-RACING — Quando estiverem a correr tenham cuidado com os cactos que aparecem na estrada.

Se estiverem a correr e um ícone começar a piscar, verifiquem se esse ícone é o da temperatura, se for, abrandem a velocidade até esse ícone parar de piscar.

Quando estiverem no 1.º «menu» no «écran» das lojas de peças para auto-

móveis, vão à COSTUM SHOP e compram uma capota para o carro, assim o nosso carro ficará com maior capacidade de carga.

SPITING IMAGE — Neste jogo o jogador comanda um dos seis grandes líderes mundiais (à escolha), e tem como objectivo vencer todos os outros candidatos a líder mundial. Cada jogador tem os golpes normais e um golpe especial. A tecla SIDE KICK faz aparecer um homem (possivelmente um compatriota) que atira com um objecto ao adversário tirando-lhe (se o objecto lhe acertar) alguma energia.

Golpes: frente + FIRE — murro; baixo + FIRE — murro baixo. Golpes especiais: MAGGIE — fuma sobre o adversário; RONNIE — dá cabeçadas no adversário; POPE — dá com o chapéu no adversário; BOTOLA — urina sobre o adversário; Khomeini — cospe sobre o adversário; GORBY — manda o «yo-yo» ao adversário. O golpe especial obtém-se carregando trás + FIRE.

ASPAR GRAND PRIX TENNIS — Neste jogo, as teclas são redefiníveis. Os controlos da moto são: cima-andar — acelerar para cima; baixo-andar — acelerar para baixo; esquerda-andar — acelerar para a esquerda; direita-andar — acelerar para a direita; travar — travar moto.

Neste jogo, o melhor a fazer é fingir que controlamos um boneco pela estrada fora, se já tiverem jogado o fabuloso *Paris Dakar* vai ser difícil terem sucesso neste jogo.

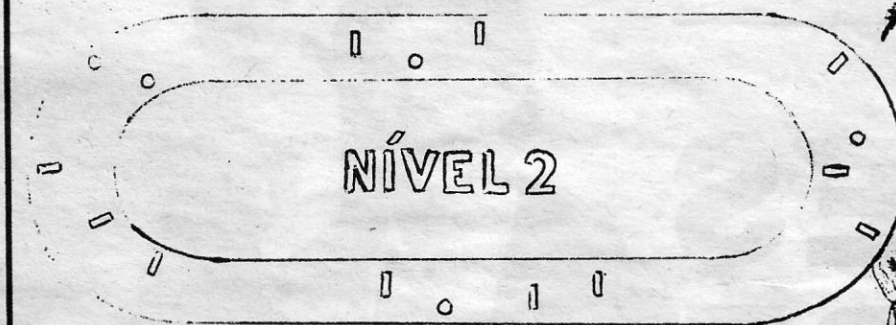
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

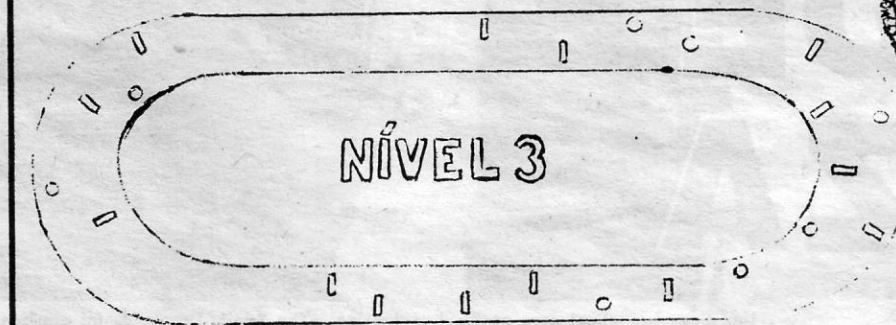
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



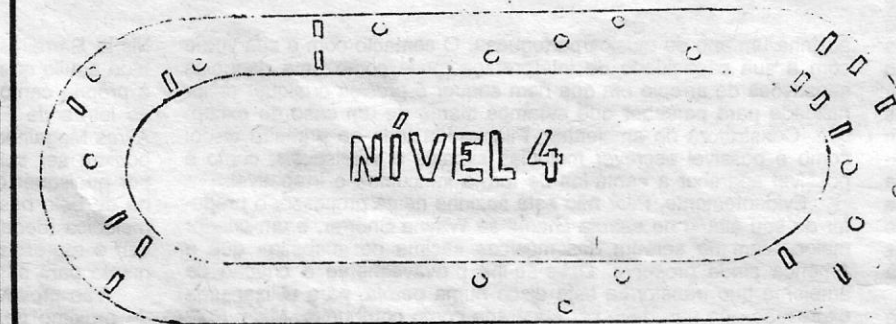
NÍVEL 1



NÍVEL 2



NÍVEL 3



NÍVEL 4



LEGENDA

○ - PEDRA

□ - MURC

BY
DANNYSOFT

Tirado da

MICRO
Mantia